BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet dalam kehidupan manusia masa kini menjadi kunci kemudahan manusia dalam berinteraksi dalam bertukar informasi yang terjadi pada internet. Interaksi yang terjalin pada internet membuat manusia dapat berkomunikasi dan berbagi informasi satu sama lain tanpa mengenal jarak dan waktu. Interaksi itu dapat berjalan dengan adanya peran media baru juga yang merubah kebiasaan hidup manusia yang saat ini menjadi serba digital, salah satunya dalam memperoleh informasi melalui media sosial (Habibah & Irwansyah, 2021). seperti *brand* monitor komputer, komputer, laptop dan lain sebagainya, lalu berbagi pengalaman seperti bagaimana pengalaman pelayanan *claim* garansi sebuah *brand* monitor komputer, ataupun berbagi perasaan mengenai apa yang dirasakan setelah menggunakan salah satu *brand* monitor komputer.

Media sosial sebagai tempat bagi manusia untuk berinteraksi sosial dengan orang dari bermacam latar belakangnya, yang memungkinkan mereka bertemu dengan individu lainnya yang memiliki kapabilitas dan ketertarikan yang sama seperti dalam hal dunia teknologi. Individu-individu ini dapat melakukan interaksi di dalam ruang virtual untuk berbagi informasi seperti *brand* monitor komputer, komputer, laptop dan lain sebagainya, lalu berbagi pengalaman seperti bagaimana pengalaman pelayanan *claim* garansi sebuah *brand* monitor komputer, ataupun berbagi perasaan mengenai apa yang dirasakan setelah menggunakan salah satu *brand* monitor komputer. Menurut Baguley dalam (Tumewu & Kurniasari, 2022) media sosial dapat menyediakan hal di atas dengan fitur-fiturnya yang mereka sediakan seperti chat, video call, mengirim gambar dan lain sebagainya, yang memudahkan manusia untuk interaksi dalam menjalin hubungan, relasi, ataupun membentuk

Budaya Komunikasi.., Lutfhi Maulana Keyza, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

sebuah kelompok. Membuat individu yang ingin mencari informasi seputar perangkat teknologi dapat bergabung juga pada komunitas sosial tersebut.

Terhubung dengan individu lain yang memungkinkan bertemu dengan individu yang memiliki ketertarikan yang sama menjadi salah satu kemudahan yang disediakan oleh media sosial. Ketertarikan yang sama dalam media sosial ini dapat membentuk sebuah komunitas sosial, yang dimana memiliki kesamaan dalam minat atau kepentingan untuk mencari dan berbagi informasi seputar perangkat teknologi seperti monitor komputer. Komunitas sosial ini dapat menggunakan media sosial untuk melakukan komunikasi dalam berbagi informasi, pengalaman dan berekspresi. Menurut Rheingold dalam (Nasrullah, 2020) hal di atas dapat disebut sebagai komunitas virtual karena adanya hubungan yang terjalin pada komunitas sosial di dalam ruang siber atau internet.

Komunitas virtual beragam jenisnya sekiranya dapat dikelompokkan menjadi tujuh jenis komunitas virtual yang saat ini cukup banyak berkembang di ruang virtual yaitu; pertama, komunitas kesehatan yang memiliki ketertarikan dengan kesehatan fisik maupun mental, berbagi tips kesehatan, informasi medis dan lain sebagainya; kedua, komunitas pendidikan yang memberikan wadah bagi individu untuk bisa belajar akademis bersama berbagi pengetahuan; ketiga, komunitas *game* berisikan individu yang memiliki kegemaran dengan *game*; keempat, komunitas hobi yang memberikan wadah untuk berbagi minat atau hobi seperti menonton film, memasak dan lainnya; kelima, komunitas seni dan kreativitas komunitas ini berfokus pada seni visual, musik, menulis dan lain sebagainya; keenam, komunitas sosial memberikan wadah bagi individu untuk berbagi pengalaman hidup dan membangun hubungan sosial; ketujuh, komunitas teknologi atau *tech geek*, komunitas yang memiliki ketertarikan pada teknologi berdiskusi berbagi informasi perangkat lunak seperti aplikasi maupun perangkat keras seperti monitor komputer, gadget, laptop dan lainnya.

Komunitas virtual memungkinkan interaksinya hanya dengan bertemu melalui media sosial dalam interaksinya untuk berbagi pengalaman dan

informasi. Komunitas virtual ada yang terbentuk dengan anggotanya yang tidak memiliki kepentingan dan tujuan yang sama, dan hubungan yang terjalin di dalamnya hanya sebatas formal belaka.

Berdasarkan observasi peneliti terdapat kelompok yang dimana individunya bergabung hanya ingin untuk mencari tau monitor komputer apa yang cocok untuk dirinya beli, sedangkan individu lainnya bergabung karena ingin jauh lebih mengetahui perkembangan dari dunia monitor komputer. Komunitas virtual tersebut biasa disebut dengan *gesellschaft*. Komunitas jenis ini biasanya memiliki interaksi antaranggotanya yang memiliki tujuan dalam mencari informasi yang berbeda-beda (Nasrullah, 2020).

Komunitas *tech geek* ini berasal dari dua kata yaitu *technology* dan *geek*, Kata *geek* pada awalnya di abad ke-20 menjadi kata yang ditujukan kepada pekerja karnaval, namun seiring berjalan waktu kata ini mengalami pergeseran dan perluasan arti. Kini kata *geek* ini sering digunakan untuk menggambarkan individu yang memiliki ketertarikan lebih terhadap sesuatu di dalam komunitas (EF Blog, 2021). Schmettow, Mundt dan Noordzij dalam (Passlick, 2013) mereka berasumsi bahwa geek di dalam manusia, interaksi komputer dan kualitas produk didorong oleh ketertarikan pada dirinya sendiri dalam mengetahui dan memahami sistem atau teknologi yang bekerja. *tech geek* juga dapat diartikan sebagai seseorang yang memiliki ketertarikan dengan dunia teknologi seperti komputer, handphone, atau peralatan elektronik lainnya (Pratama, 2016). Maka dapat disimpulkan bahwa komunitas *tech geek* ini merupakan sekumpulan orang yang memiliki ketertarikan dan mengikuti trennya pada dunia teknologi dimulai dari perangkat kerasnya seperti komputer, handphone, atau perangkat elektronik lainnya sampai dengan perangkat lunaknya seperti software dan lainnya.

Komunitas virtual ini dalam melakukan aktivitas komunikasi di dalam ruang virtual ini antara lain adalah *sharing information* atau berbagi informasi mengenai hal-hal yang mereka sukai seperti kualitas dari sebuah monitor komputer, spesifikasi dari sebuah gadget, kelayakan untuk dibeli dari suatu *brand* teknologi diharga tertentu. Selain itu juga aktivitas komunikasi yang

mereka lakukan adalah berbagi pengalamannya dan perasaan, seperti memberikan ulasan pada produk teknologi seperti gadget, monitor komputer, laptop dan lainnya yang mereka gunakan, pelayanan yang mereka dapatkan dari *brand* teknologi seperti *brand* monitor komputer, gadget ataupun laptop yang mereka gunakan dan lain sebagainya. Aktivitas komunikasi tersebut mereka lakukan dengan fitur-fitur yang ada pada media sosial seperti dengan disertai mengirim gambar dari monitor komputer yang mereka gunakan, gambar *screen shot* atau tangkap layar pada *chat* mereka dengan admin dari *brand* monitor komputer yang mereka gunakan.

Kehadiran komunitas virtual yang menggunakan media sosial ini membentuk sebuah budaya pada bagaimana atau pesan disampaikan dalam komunikasi virtual yang terjadi di dalamnya. Pesan yang ada dalam komunikasi virtual dapat berbentuk kata-kata, audio dan video untuk membantu dalam menyampaikan perasaan dan emosi (Ramadhan, 2022). Seperti menggunakan fitur yang disediakan media sosial untuk mengirim pesan dengan sebuah *emoji* atau *sticker* sebagai bentuk pengekspresian diri atau menyampaikan pesan mereka dalam komunikasi terhadap pengalamannya dengan salah satu *brand* monitor komputer komputer. Menggunakan berbagai fitur untuk memudahkan mereka dalam berkomunikasi dengan membuat sebuah forum terhadap topik yang mereka bicarakan salah satunya berbagi pengalaman dalam *claim* garansi monitor komputer. Menurut Kilyeni dalam (Oktaviana, Achmad, Arviani, & Kusnarto, 2021) munculnya istilah-istilah baru dan memberikan makna baru dari kata yang sudah ada sebelumnya, merupakan budaya yang ada di dalam komunikasi virtual.

Fenomena di atas dapat dikatakan sebagai bentuk komunikasi yang berbasis virtual yang dimana setiap individunya melakukan proses bertukar pesan atau informasi di dalam sebuah ruang maya atau virtual yang bersifat interaktif. Selain itu fenomena diatas bisa dikatakan sebagai komunikasi virtual, karena di dalam interaksinya dapat mewakilkan ekspresi dan emosi walau secara realitas tidak dalam lokasi yang sama, walaupun ekspresi dan

emosinya tidak terwakilkan secara keseluruhan karena proses komunikasinya terjadi hanya di dalam layar (Astuti, 2015).

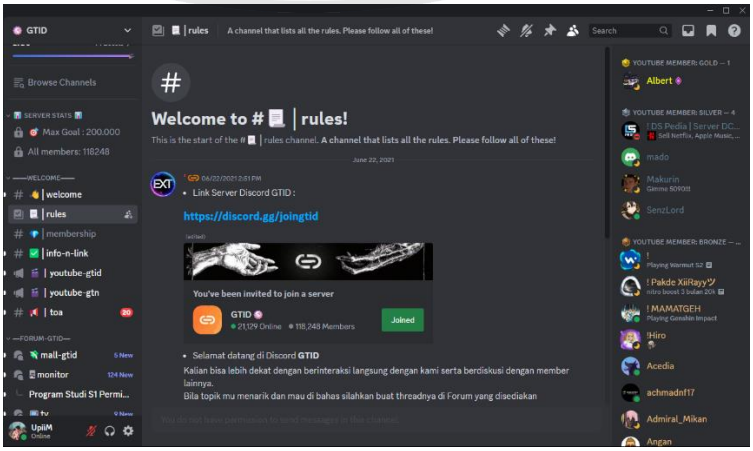
Komunikasi virtual ini berkembang dengan datangnya berbagai situs media sosial seperti Facebook, Twitter, Youtube, Discord dan lain sebagainya. Media internet menjadi alat komunikasi yang tidak dapat dilepas dalam komunikasi virtual. Hal ini yang membedakan antara komunikasi virtual dengan komunikasi di dunia nyata. Serta menurut Cantoni dan Tardani di dalam (Nasrullah, 2020) komunikasi virtual dapat berbentuk apa saja bergantung pada fitur yang disediakan internet atau media sosial, seperti *voice call*, *chat,* video dan lain sebagainya dan hal ini biasa disebut dengan *electronics texts*. Komunikasi virtual ini sendiri memiliki tujuan bagi para individu dan komunitas dalam memungkinkan mereka melakukan komunikasi dengan *up to date,* interaktif dan dapat dilakukan secara fleksibel tanpa terbatas waktu dan jarak (Purnawita, 2015).

Komunitas virtual ini menggunakan media sosial sebagai media bagi mereka berkomunikasi dan berinteraksi dalam memberikan pesan untuk berbagi informasi seperti pengalamannya dengan salah satu *brand* monitor komputer, pesan ini disampaikan tidak hanya secara verbal saja namun juga dengan non-verbal walaupun tidak seefektif dengan komunikasi pada umumnya. Seperti komunitas *tech geek* yang memberikan *emoji* dan *sticker* badut pada pesannya sebagai bentuk perasaan senang, kesal dan kecewa terhadap pelayanan *brand* monitor komputer dalam konteks berbagi pengalaman dalam media sosial. *Emoji* ini berbentuk sebuah ikon kecil yang memiliki gambar-gambar ekspresi wajah, objek ataupun simbol yang digunakan untuk menyampaikan perasaan ataupun reaksi dalam sebuah komunikasi virtual, sedangkan sticker berbentuk gambar statis ataupun animasi yang memungkinkan komunikasi virtual berjalan lebih ekspresif (Ratna & Watini, 2022). Komunikasi virtual dengan menggunakan emoji dan sticker membuat kaya dalam pemaknaannya, dan memudahkan komunikan memahami emosi dan intensi dari pesan yang disampaikan oleh komunikator

dalam dimensi emosional dan juga konteks dari komunikasi teks (Zandro, 2023).

Salah satu media sosial yang memberikan wadah yang memungkinkan penggunannya untuk melakukan komunikasi virtual ini ialah Discord. Discord merupakan sebuah media sosial yang memiliki fitur atau layanan sistem yang cukup berlimpah atau multifungsi. Beberapa yang menjadi alasan mengapa discord bisa menjadi media yang tepat bagi beberapa komunitas untuk mereka melakukan komunikasi seperti memiliki fitur membuat server yang di mana pengguna dapat membuat sebuah saluran yang dapat dimasuki oleh orang lain yang memiliki ketertarikan atau tujuan yang sama. Server ini juga memungkinkan kita menambahkan *Text Channel*, fitur ini berfungsi untuk media obrolan yang memberikan akses untuk berkomunikasi secara teks, memiliki fitur *emoji* untuk mengekspresikan pengguna dan juga memiliki fitur berbagi file.

Selain itu juga pada *Text Channel* ini dapat dibuat dalam jumlah yang banyak yang memungkinkan komunitas untuk membahas berbagai topik di *Text Channel* yang berbeda. Sama hal nya dengan *Voice Channel* namun fitur ini lebih mengarah seperti panggilan suara dan juga video, namun dapat di akses oleh banyak individu yang memungkinkan berinteraksi satu sama lainnya secara bersamaan. Hal ini membuat sebuah perilaku interaksi yang baru pada komunitas dalam menggunakan teknologi untuk memenuhi kebutuhan komunikasinya.



Gambar 1.1 Laman Awal Grup Discord GTiD

Dalam penelitian ini akan membahas salah satu komunitas *tech geek* virtual yang terbentuk di *platform* Discord yaitu GTiD. komunitas virtual ini memiliki ketertarikan pada dunia seputar teknologi seperti monitor komputer, gadget, laptop, tv dan lain sebagainya. Berdasarkan data yang peneliti lihat pada komunitas GTiD ini menggunakan Discord untuk sharing berbagai hal dan mereka membuat berbagai *text channel*, *voice channel* sampai *forum channel* untuk membahas sesuatu yang lebih spesifik. Seperti pada *text channel*, GTiD membuat banyak *text channel* yg beragam dimulai *text channel* #rules untuk memberikan informasi rules atau peraturan yang ada di grup tersebut kepada anggotanya, kemudian *text channel* #membership untuk memberikan informasi seputar *membership* atau langganan yang akan terhubung dengan server discord GTiD untuk bisa mengakses beberapa fitur yang hanya bisa diakses oleh anggota yang memiliki membership seperti fitur #mall-gtid sebagai tempat bagi anggota membershipnya yang ingin menjualkan barangnya.

Text channel juga digunakan GTiD untuk membuat membahas topik permasalahan yang terjadi pada dunia teknologi seperti *brand* monitor komputer yang memberikan pelayanan yang kurang baik pada konsumernya, serta membuat *text channel* untuk memberikan evaluasi atau saran kepada admin untuk perkembangan dari server komunitas GTiD ini. Masih banyak hal lainnya yang mereka buat untuk memfasilitasi para anggota untuk bertukar informasi dan mengekspresikan apa yang mereka rasakan terhadap *brand* monitor komputer. Bahkan komunitas ini memberikan forum untuk berdiskusi mengenai produk dengan sesama anggota komunitas dan juga dengan admin *representative* dari masing-masing *brand* seperti asus, samsung, acer, viewsonic dan lain sebagainya.

Salah satu komunikasi virtual yang pada komunitas GTiD yaitu mereka membahas suatu produk *brand* yang kurang dalam segi kualitas monitor komputer dan pelayanan *claim* garansi monitor komputer, yaitu *brand* AOC. Awal diskusi ini dimulai dari salah satu akun yaitu @rajibs. yang ingin melakukan *claim* garansi monitor komputer dengan melakukan *chat* pada

forum *brand representative* AOC untuk bertanya-tanya terlebih dahulu. Namun diduga respon dari *brand representative* dari AOC cukup lambat dan pada akhirnya forum *brand representative* AOC menghilang, hingga pemilik akun bernama @rajibs. ini membuat sebuah forum pada tab forum monitor komputer untuk mempertanyakan dan berbagi pengalaman kepada anggota lainnya, kehilangan dari forum *brand representative* AOC ini.

@GTiD.win atau eldwintana selaku pemilik grup Discord menanggapi pada forum tersebut bahwa memang *representative brand* dari AOC sudah cukup lama tidak aktif dan pada akhirnya @GTiD.win menghapus forum tersebut dari grup discord. Setelah informasi tersebut muncul anggota lain pun ikut membagikan pengalamannya masing-masing pada forum ini untuk menanyakan bagaimana kelanjutan dari *claim* produk AOC ini. Dimulai bertanya bagaimana cara mengajukan *claim* garansi pada *brand* AOC, memberikan saran untuk selalu mem-*follow up* untuk *claim* garansi kepada admin *brand* di salah satu media sosial AOC, dan berbagi pengalaman terhadap *claim* garansi yang sulit dan lambat dengan mengirimkan gambar chat mereka dengan admin *brand* AOC. Selain itu beberapa dari mereka juga berbagi pengalaman dari produk yang mereka pakai dan tidak bertahan cukup lama dengan memberikan post foto kerusakan yang terjadi pada produk yang mereka beli.

Alasan peneliti ingin meneliti grup Discord GTiD, Karena memang Discord yang pada umumnya digunakan untuk komunitas *game* namun GTiD ini menggunakan Discord untuk memfasilitasi anggotanya yang memiliki ketertarikan pada perangkat teknologi. Grup ini dimiliki oleh seorang youtuber teknologi Indonesia yaitu GTiD. Jika dibandingkan dengan youtuber teknologi di Indonesia lainnya, dari data yang peneliti lihat hanya 3 youtuber saja yang membuat sebuah forum grup pada *platform* Discord yaitu KudetTech, Best Indo Tech, dan GTiD. Grup GTiD memberikan wadah bagi penontonnya untuk ikut berdiskusi dengan youtubernya dan juga berdiskusi antaranggota lainnya.

Adapun youtuber teknologi Indonesia yaitu KudetTech dan juga Best Tech Indo yang membuat grup Discord juga, namun jika dilihat dari keaktifan anggotanya tidak seaktif dengan grup GTiD yang hanya terdapat 12.281 member atau anggota untuk KudetTech dan 1.417 member atau anggota saja untuk Best Tech Indo di tanggal 31 Oktober 2024. Serta kurangnya media atau fitur yang tersedia untuk interaksi antaranggotanya. Sedangkan GTiD memiliki 120.236 member atau anggota di tanggal 31 Oktober 2024. Serta beragamnya media atau fitur yang disediakan untuk memungkinkan para anggotanya melakukan interaksi dan bertukar informasi satu dengan lainnya.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah komunitas virtual yang diteliti berbeda, tidak cuma berbeda kelompoknya namun juga dari segi hal ketertarikan dan tujuan dari komunitas tersebut. Seperti pada penelitian Putri Puspita Rahayu yang di mana meneliti komunitas virtual *Growth Space* yang dimana komunitas ini bertujuan untuk mewadahi anggotanya dalam mengembangkan dirinya melalui platform media sosial (Rahayu & Sukendro, 2023). Kemudian ada penelitian dari Putra dan Achmad yang meneliti komunitas *game*, yaitu komunitas Among Us Indonesia yang memiliki ketertarikan pada dunia *game* (Putra & Achmad, 2022).

Kemudian perbedaan selanjutnya ialah pembahasan penelitian yang Putri Puspita Rahayu teliti berbeda yaitu lebih mengarah membahas bagaimana komunitas virtual ini berinteraksi dengan menggunakan beberapa fitur-fitur yaitu seperti *text channel* dan *voice channel* sebagai bentuk pola komunikasi pada komunitas tersebut (Rahayu & Sukendro, 2023), sedangkan penelitian yang peneliti ingin membahas adalah fitur-fitur Dicord ini digunakan oleh komunitas GTiD dalam komunikasi virtualnya yang dimana adanya pesan verbal dan non-verbal yang khas di dalam *forum channel* monitor grup Discordnya.

Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif selain itu peneliti akan mengumpulkan data dengan mengeksplor serta memahami budaya komunikasi virtual yang terjadi di dalam grup Discord GTiD yang memunculkan budaya dengan memberikan teks, *emoji* dan *sticker*, dalam hal

ini peneliti juga akan menggunakan salah satu teknik pengumpulan data yang sekaligus menjadi metode analisis untuk komunitas GTiD, yaitu etnografi virtual. Komunikasi virtual dalam komunitas GTiD di dalam *forum channel*-monitornya yang membentuk sebuah budaya yang terlihat pada nya, yang menggunakan teks, *emoji* dan *sticker* dalam mengirim pesan antaranggota menjadi hal yang peneliti perhatikan, seperti yang dijelaskan oleh Kozinets dalam (Nasrullah, 2020) bahwa fokus dari netnografi atau etnografi virtual akan menjadi pedoman dalam mengetahui dan memahami jenis relasi jaringan sosial dalam media sosial.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian mengenai komunikasi virtual yang ada pada komunitas virtual yaitu komunitas GTiD di grup Discord. Tujuan dari penelitian ini untuk menambah variasi fenomena isu yang ada dalam penelitian seputar etnografi virtual, khususnya pada lingkup ruang siber Discord.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus pada penelitian ini ingin melihat budaya komunikasi virtual pada komunitas *tech geek* yaitu GTiD, di dalam platform Discord yang melakukan pada *forum channel*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pada penelitian ini ada beberapa pertanyaan utama diantaranya adalah:

1. Bagaimana komunikasi virtual yang terjadi pada komunitas virtual GTiD di dalam *forum channel* monitor grup Discord?
2. Bagaimana komunikasi budaya siber yang terjadi pada komunitas virtual GTiD di dalam *forum channel* monitor grup Discord?

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa tujuan yang ingin diketahui dari komunitas virtual GTiD ini yaitu:

1. Komunikasi virtual yang terjadi pada komunitas virtual GTiD di dalam *forum channel* monitor grup Discord
2. Komunikasi budaya siber yang terjadi pada komunitas virtual GTiD di dalam *forum channel* monitor grup Discord

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan, pengetahuan dan menjadi penambah informasi dalam Ilmu Komunikasi dalam hal komunikasi virtual. Serta penelitian ini diharapakan dapat menjadi referensi baru dalam pembelajaran komunikasi virtual pada khususnya dalam komunikasi kelompok.

2. Manfaat Praktis
   a. Diharapkan mampu memberikan informasi baru kepada pembaca dan anggota komunitas GTiD, mengenai budaya komunikasi virtual pada grup Discord GTiD.
   b. Diharapkan mampu menjadi sebuah bahan rujukan dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan hasil dari penelitian ini. Serta menambah konsep baru untuk peneliti selanjutnya.